

Abstract: The continuous advancement of technology and the emergence of interactive digital environments generate new questions about the role that teachers and educational institutions should take towards ensuring the excellence of their teaching practices and learning with students more and more techno-dependents. The new apprentices / users need to incorporate more interactive and collaborative technology that allows them to share, produce and exchange knowledge more dynamic and creative way in the classroom; and teachers, need to abandon the technophobic attitudes to bet on a correct inclusion and regulation of digital tools in the classroom. With all this, it is presented as an example adjustable to the needs above, Wikispace, raised a collaborative website to education, committed to build participatory and knowledge with technology and not from her.

Keywords: educational technology - teaching - learning - digital environment - collaborative interface.

Resumo: O contínuo avanço da tecnologia e o surgimento dos meios digitais interactivos geram novos questionamentos respeito do papel que os professores e as instituições educativas

deven adotar em pos de garantir a excelência de suas práticas de ensino-aprendizagem com estudantes a cada vez mais tecnodependientes. Os novos aprendices/usuários precisam a incorporação de tecnologia mais interactiva e colaborativa que lhes permita compartilhar, produzir e trocar conhecimento de maneira mais dinâmica e criativa nas salas de aulas; e os professores, precisam abandonar as posturas tecnofóbicas para poder apostar a uma correta inclusão e regulação das ferramentas digitais em classe. Com tudo isto, se apresenta como exemplo ajustable às necessidades propostas anteriormente, Wikispace, um lugar site colaborativo para a educação, que aposta a construir conhecimento participativo com tecnologia e já não desde ela.

Palavras chave: Recnologia educativa - ensino - aprendizagem - meio digital - interface colaborativa.

^(*)**Daniela Rapattoni.** Licenciada en Comunicación Social (Universidad Nacional de Rosario).

Tecnología de ayer y hoy en las artes visuales

Jorge Cuéllar Rendón ^(*)

Fecha de recepción: julio 2015

Fecha de aceptación: septiembre 2015

Versión final: noviembre 2015

Resumen: A través de los años y en contextos generacionales, tanto el mercado como las diferentes ramas y carreras universitarias fueron acondicionando los contenidos para mejor implementación de la tecnología como herramienta de producción y herramienta educativa. Por la necesidad de profesionales en las nuevas industrias gráficas digitales de entretenimiento y comunicación, varias instituciones universitarias llevaron a las artes visuales a convertirla en diferentes ramas o especialidades.

Palabras clave: tecnología de la información y la comunicación- artes visuales - Internet - industria gráfica - tecnología educativa.

[Resúmenes en inglés y portugués en la página 65]

Consideramos que el desarrollo de la tecnología impacta de tal modo las formas de vida de la sociedad, que la escuela no puede quedar al margen. No se trata simplemente de la creación de tecnología para la educación de recepción crítica o la incorporación de las informaciones de los medios en la escuela. Se trata de entender que se han creado nuevas formas de comunicación y nuevos estilos de trabajo, nuevas maneras de acceder y producir conocimiento. Comprender en toda su dimensión nos permitirá generar buenas prácticas de la enseñanza para la escuela de hoy. (Litwin, 2004).

A partir de la aparición de *Internet* como fuente de base de datos e información y comunicación a distancia y masiva, las nuevas generaciones del siglo XXI de profesionales y estudiantes están rodeadas de forma natural y cotidiana por las nuevas tecnologías digitales.

Ese aspecto que hace parecer a esta generación nativos de la comunicación, las redes sociales y la navegación por *Internet*, hizo que de manera instintiva siempre busque información a través de la Web y tenga un espíritu curioso, investigativo y en constante movimiento aunque a veces con falta de criterio o verificación de los contenidos.

Las artes visuales han logrado un mayor acceso y circulación de información con relación a diferentes temas, artículos, imágenes, videos y tutoriales, gracias a las TIC (Tecnologías de la Información y Comunicación). Antes de tener acceso domestico y una masividad de las comunidades en *Internet*, para poder ver un cuadro había que ir a un museo o comprar una enciclopedia, ahora hay museos virtuales y múltiples fotos de la obra en forma digital.

Antes, conocer y observar diferentes cortometrajes o piezas multimediales solamente era posible lograrlo

asistiendo a festivales de cine independiente, ahora hay páginas especializadas y hasta festivales virtuales.

Hoy en día esta facilidad hace que no exista la necesidad de estar físicamente al otro lado del mundo para trabajar profesionalmente o cursar una materia, ya que a través de videoconferencias y transferencia de datos digitales o archivos, los proyectos se pueden llevar a cabo y uno puede realizar por ejemplo una tutoría a distancia.

Esta masividad en el mundo de la comunicación y el entretenimiento gráfico también generó nuevos mercados o la popularidad de industrias que eran más pequeñas, como los videojuegos, *comics*, dibujos animados, desarrollo 3D, ilustración y *motion graphics*, en las cuales las carreras de Diseño Gráfico y Bellas Artes no podían dar abasto a la exigencia y necesidad de profesionales especializados en esas ramas.

Esta necesidad y nueva realidad o escenario, impulsó a diferentes instituciones educativas universitarias a crear nuevas carreras y armar programas curriculares acorde al campo laboral que ofrece y tiene como característica esta generación del siglo XXI.

Las nuevas tecnologías de software y hardware, mutan constantemente y modifican mucho el proceso de producción y educación, ya que el mismo proceso y la sociedad están acorde a estas herramientas, generando personas a favor o en contra de las mismas en cuanto a su uso y finalidad.

A veces se cree que la tecnología por sí misma se convierte en una fuente o acceso de conocimiento, pero para esto es necesario tomar en cuenta que información no es igual a conocimiento y que a la tecnología hay que verla de una manera funcional y objetiva.

Por eso mismo, el rol del docente o de los educadores es muy importante para poder generar un criterio en los alumnos sobre la búsqueda y para comenzar a incorporar la manera de comunicarse en esta época dejando de ser inmigrantes digitales.

Lo importante desde el panorama educativo y el campo laboral es capacitar a los nuevos profesionales con una conceptualización de la relación teoría - práctica, donde la teoría y la técnica sean experimentadas y comprobadas con la práctica, haciendo que esta misma y la experiencia recreen un criterio y significado propio, tomando en cuenta y creando puentes entre las nuevas tecnologías, vida académica, cotidiana y el mundo profesional actual.

Referencia bibliográfica

Litwin, E. (2004). *Tecnologías educativas en tiempos de Internet*. Buenos Aires: Amorrortu.

Maggio, M. (2005). *Enriquecer la enseñanza: los ambientes con alta disposición tecnológica como oportunidad*. Buenos Aires: Paidós.

Palamidessi, M. (2006). *La escuela en la sociedad de redes: una introducción a las tecnologías de la informática y la comunicación en la educación*. Buenos Aires: Fondo de Cultura Económica.

Spiegel, A. (2009). *Artículo Adolescentes e internet: Nativos e inmigrantes digitales*. Disponible en www.noveduc.com.

Nota: Este trabajo fue desarrollado en la asignatura Introducción a la Tecnología Educativa a cargo de la profesora Natalia Lescano en el marco del Programa de Capacitación Docente.

Abstract: Over the years and generational contexts, both the market and the various branches and university careers were renovating the contents for better implementation of technology as a tool of production and as an educational tool. Due to the need for professionals in the new digital printing industry of entertainment and communication, several universities took to make visual art in different branches or specialties.

Keywords: Information technology and communication visual arts - Internet - printing industry - educational technology.

Resumo: Através dos anos e contextos geracionais, tanto para o mercado e os vários ramos e cursos universitários estavam reformando o conteúdo para uma melhor aplicação da tecnologia como uma ferramenta de produção e ferramenta educativa. Pela necessidade de profissionais nas novas indústrias gráficas digitais de entretenimento e comunicação, várias instituições universitárias levaram às artes visuais a convertê-la em diferentes ramos ou especialidades.

Palavras chave: Tecnologia da informação e a comunicação- artes visuais - Internet - indústria gráfica digital - tecnologia educativa.

^(*) **Jorge Cuéllar Rendón.** Realizador Integral de Dibujos Animados (Image Campus). Motion Grapher (Image Campus). Profesor de la Universidad de Palermo en el Área de Multimedia Digital de la Facultad de Diseño y Comunicación.

Profesionales 2.0. Inserción laboral desde el aula

Lucía Neira ^(*)

Fecha de recepción: julio 2015

Fecha de aceptación: septiembre 2015

Versión final: noviembre 2015

Resumen: Una inserción laboral acertada es favorable cuando es guiada por un profesional, pero mucho más aún si es potenciada por una herramienta tecnológica. Los responsables de esta guía y de la elección de la herramienta, son los profesores de las materias de los últimos años de las carreras universitarias. Qué elegir, cuándo y cómo, es la propuesta de este proyecto y análisis acerca de la mejor forma de contribuir en la búsqueda laboral de los alumnos de la carrera de Diseño Textil y de Indumentaria de la Facultad de Diseño y Comunicación de la Universidad de Palermo.